

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK MELALUI PERMAINAN MAZE ALUR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SPS MIFTAHUL BAYYINAH

Tazqia Tunisa*¹, Aas Hasanah², Siti Noor Rochmah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2,3}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas April, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 25 Oktober 2024
Disetujui 27 Oktober 2024
Dipublikasikan 30 Oktober 2024

Kata kunci:

Berpikir kritis, permainan, maze alur

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan berpikir kritis anak sejak dini. Kemampuan berpikir kritis merupakan hal penting yang dapat membuat seorang individu memiliki kemampuan dalam menghadapi berbagai permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan maze alur pada anak usia 5-6 tahun di Kelomok B SPS Miftahul Bayyinah Desa Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 anak. Pengambilan data menggunakan lembar observasi, penugasan dan dokumentasi dengan teknik analisis data kualitatif yang dikualifikasi menggunakan kriteria-kriteria. Hasil tindakan diperoleh peningkatan pada proses pembelajaran permainan maze dengan siklus I mencapai rata-rata 2,88 dengan persentase 50% kategori berkembang sesuai harapan, dan siklus II mencapai rata-rata 3,72 dengan persentase 80% kategori berkembang sangat baik. Untuk kemampuan berpikir kritis kondisi awal hanya mencapai 1,76 dengan persentase 20% kategori mulai berkembang, siklus I mencapai rata-rata 2,96 dengan persentase 50% kategori berkembang sesuai harapan, dan siklus II mencapai rata-rata 3,6 dengan persentase 80% kategori berkembang sangat baik, serta kinerja guru 82% kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan proses pembelajaran permainan maze alur dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia kelompok B di SPS Miftahul Bayyinah Desa Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

Keywords:

Critical thinking skills, games, maze channel

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of children's critical thinking skills from an early age. Critical thinking ability is an important thing that can make an individual have the ability to face various problems. This research aims to improve children's critical thinking skills through games maze flow in children aged 5-6 years in Group B SPS Miftahul Bayyinah, Tanjungsiang Village, Tanjungsiang District, Subang Regency. The method used in this research is classroom action research (PTK) with the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, implementation, observation, reflection. The research subjects were 10 children. Data collection uses observation sheets, assignments and documentation with qualitative data analysis techniques that are qualified using criteria. The results of the action obtained an increase in the game learning process maze with cycle I reaching an average of 2.88 with a percentage of 50% in the category developing as expected, and cycle II achieving an average of 3.72 with a percentage of 80% in the category developing very well. For critical thinking skills, initial conditions only reached 1.76 with a percentage of 20% in the beginning to develop category, cycle I reached an average of 2.96 with a percentage of 50% of the category developing as expected, and cycle II reached an average of 3.6 with a percentage of 80. % of the category is developing very well, and 82% of teacher performance is in the very good category. So it can be concluded the game learning process maze The plot can improve critical thinking skills in group B children at SPS Miftahul Bayyinah, Tanjungsiang Village, Tanjungsiang District, Subang Regency.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April
All rights reserved

*Corresponding Author:

Tazqia Tunisa,
PG –PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April
Jl. Angkrek Situ No 19, Sumedang
Email: tazkiatunisa022@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) karena masa anak usia dini berada pada masa *golden age*. Masa ini merupakan masa yang strategis dalam mengembangkan berbagai potensi anak dan masa yang paling mudah untuk membentuk karakter anak, cara berpikir, imajinasi seorang anak, sehingga seyogyanya seseorang anak mendapat Pendidikan tepat di masa anak usia dini. Bila anak usia dini mendapat stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak, maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan Pendidikan selanjutnya. (Hasanah & Kuswara, 2021). Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini sekarang adalah kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan kognitif yang penting dalam perkembangan anak. Proses berpikir kritis mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan fakta dan data yang realistis. Menurut Halpern (Abdullah Sani.R et al., 2019), berpikir kritis diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan yang tepat. Ennis (Zakiah, 2019) menambahkan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada keputusan tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan. John Dewey (Mulyadi et al., 2021) menggambarkan berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif dan teliti mengenai keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja, dengan mencari alasan-alasan yang mendukung kesimpulan-kesimpulan tersebut.

Pada anak usia dini, kemampuan berpikir kritis sering kali terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan anak yang tak terduga oleh orang dewasa (Fitriani & Vinayastri, 2022). Kemampuan ini penting untuk dikembangkan sejak dini, karena dapat membantu anak dalam membuat konsep, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang didapat dari observasi, pengalaman langsung, maupun belajar di sekolah. Namun, kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini masih berkembang dan membutuhkan stimulasi yang sesuai untuk dapat berkembang secara optimal.

Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui permainan Maze Alur di SPS Miftahul Bayyinah. Maze Alur merupakan permainan dengan jalur berliku-liku yang mengandung rintangan, sehingga memerlukan daya pikir untuk menyelesaikannya. Permainan ini dapat menjadi media yang menarik dan efektif untuk menstimulasi berpikir kritis anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Susanti & Widodo, 2023).

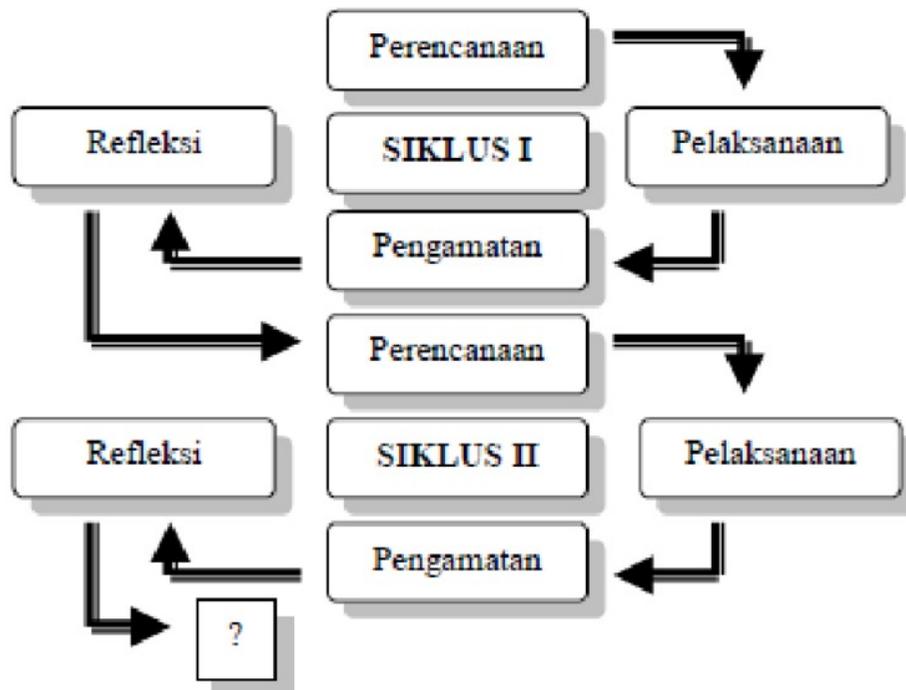
Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa aktivitas pembelajaran di SPS Miftahul Bayyinah masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah, sehingga anak kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis anak, yang terlihat dari kurangnya inisiatif anak dalam mengajukan pertanyaan dan pendapat, serta kesulitan dalam menyimpulkan sesuatu secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan stimulatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji proses penggunaan permainan Maze Alur dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di SPS Miftahul Bayyinah. Dengan menggunakan permainan ini, diharapkan anak dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi berpikir kritis pada anak usia dini.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas atau PTK merupakan suatu penelitian untuk memecahkan masalah kelas. Tindakan kelas yang dilakukan guru sebagai penelitian di kelas dengan cara kolaborasi. Penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Kemmis (Sanjaya, 2014) menyatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan setiap siklus adalah dengan observasi, penugasan, dan observasi. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan analisis Deskriptif Kualitatif. Deskriptif Kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan penulis dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kemampuan berpikir kritis anak dalam melakukan permainan maze alur yang dilakukan peneliti. Adapun model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

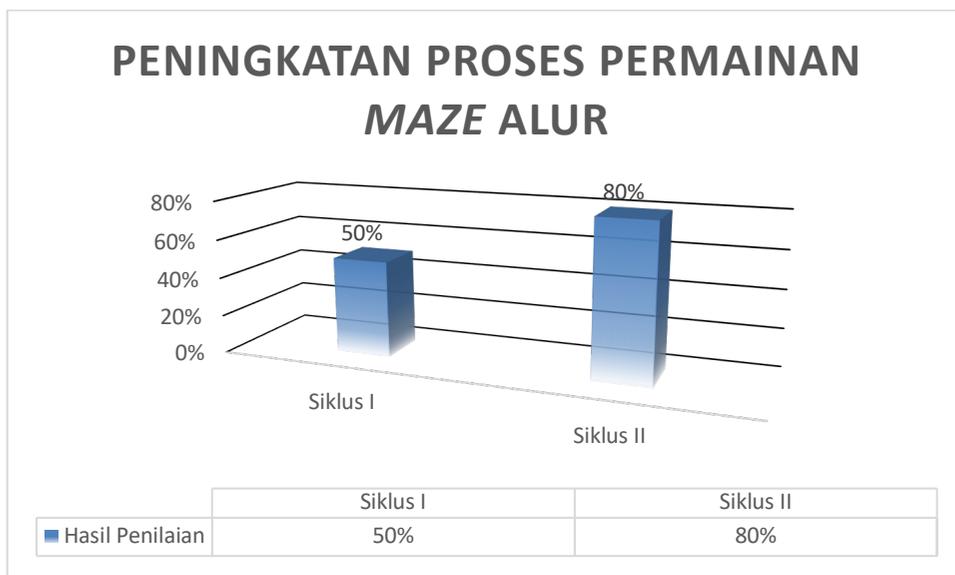
a. Peningkatan Proses Permainan Maze Alur

Peningkatan Proses Permainan *maze* alur kelompok B SPS Miftahul Bayyinah Desa Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang secara klasikal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Proses Permainan *maze* alur pada Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian	Rata-rata Skor Pembelajaran Permainan Maze	
		Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Skor seluruh Anak Klasikal	2,88	3,72
2	Kategori Permainan Maze secara Klasikal	BSH	BSB
3	Persentase Anak yang Mencapai Target Belajar Minimal (BSH)	50%	80%

Peningkatan rata-rata proses permainan *maze* alur pada siklus I, dan Siklus II dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Proses Permainan *Maze* Alur pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas dapat peneliti uraikan bahwa proses permainan *maze* alur mengalami peningkatan dari siklus 1 mencapai 50% dan siklus II meningkat menjadi 80%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 30% pada kemampuan berpikir kritis anak.

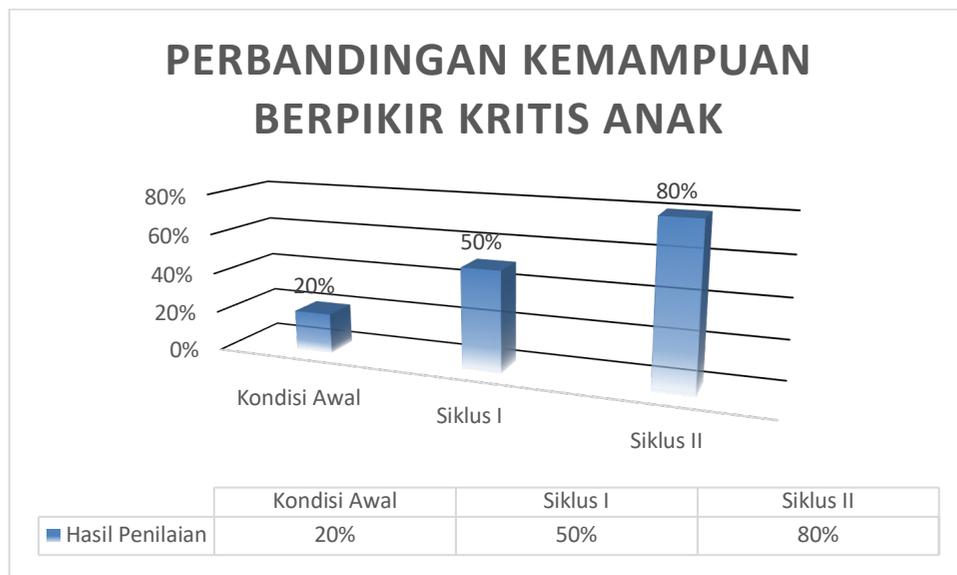
b. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Kemampuan berpikir kritis anak kelompok B SPS Miftahul Bayyinah Desa Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang secara klasikal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian	Rata-rata Skor Kemampuan Berpikir Kritis		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Skor seluruh Anak Klasiikal	1,7	2,96	3,43
2	Kategori Permainan <i>Maze</i> secara Klasikal	MB	BSH	BSB
3	Persentase Anak yang Mencapai Target Belajar Minimal (BSH)	20%	50%	80%

Peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis pada kondisi awal, siklus I, dan Siklus II dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas dapat peneliti uraikan bahwa kemampuan berpikir kritis anak mengalami peningkatan dari kondisi awal hanya sebesar 20% setelah adanya tindakan pada siklus 1 naik menjadi 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Dengan demikian, di lihat dari awal sampai siklus II terjadi peningkatan sebesar 60% pada kemampuan berpikir kritis anak.

3.2. Pembahasan

Permainan maze alur diimplementasikan sebagai metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Peneliti melakukan tindakan dua siklus selama pembelajaran berlangsung, dengan masing-masing terdiri dari empat tindakan. Sebelum memulai, guru melakukan persiapan menyeluruh dengan membuat RPPH, menyiapkan media yang diperlukan, menjelaskan aturan permainan kepada anak-anak, dan menentukan urutan bermain. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam beberapa aktivitas, seperti: mencocokkan gambar pada kartu maps, mencari gambar untuk menentukan langkah, memilih jalur di maze, dan melempar dadu untuk mengekspresikan ide-ide mereka sepanjang perjalanan menuju garis finish. Sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas usaha mereka, anak-anak yang berhasil menyelesaikan maze diberikan *reward* berupa bintang. Adapun pembahasan mengenai hasil penelitian sebagai berikut.

a. Peningkatan Proses Permainan Maze Alur

Melalui permainan maze alur, proses pembelajaran anak mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek perkembangan anak. Perkembangan mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran dalam hal anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan, menaati aturan permainan, serta mampu menyelesaikan permainan hingga tuntas. Hal ini dikarenakan permainan maze menarik perhatian mereka melalui gambar-gambar edukatif yang di sajikan dalam permainan tersebut, dan dalam implementasinya permainan maze alur banyak melibatkan aktivitas fisik anak. Melalui permainan maze alur juga meningkatkan kedisiplinan, konsistensi, dan kemandirian anak, karena melalui permainan maze alur ini anak dilatih dapat memahami peraturan dan konsisten dalam bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli bidang PAUD yang menekankan pentingnya bermain sebagai media edukasi dan pengembangan karakter anak. Melalui permainan anak memiliki perilaku antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sejalan dengan pendapat Santrock (Haryanti & Qolistiani, 2019, p. 51) bahwa “Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.”

Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD pada dasarnya anak belajar melalui kegiatan bermain. Permainan maze alur dalam penelitian ini terbukti salah satu permainan yang menarik bagi anak dimana terdapat gambar-gambar yang menarik dengan aktifitas mengedukasi yang bisa dimainkan oleh anak dengan melibatkan aktivitas fisik anak, sehingga anak tertarik untuk melakukan kegiatan permainan. Sejalan dengan pendapat Nurhaliza &

Rosali (Apriyani, 2021, p. 132) bahwa “Permainan membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman secara kognitif hal ini bermanfaat bagi kehidupan anak dan membuat kegembiraan anak secara otomatis”.

b. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Kemampuan berpikir kritis anak dari prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Peningkatan kemampuan berpikir kritis anak mengalami peningkatan setiap indikatornya. Indikator berpikir kritis anak dalam penelitian ini yaitu, anak mampu menyamakan kartu maps dengan gambar maze alur secara mandiri, anak dapat menyelesaikan permainan maze dengan tepat, anak mampu mencari gambar sesuai alur, membedakan gambar-gambar didalam maze alur dengan tepat, mampu memprediksi alur jalan dengan tepat, serta mampu menyimpulkan dengan benar.

Setelah dilakukan tindakan selama dua siklus, permainan maze alur terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Anak mampu menyamakan gambar dengan tepat secara mandiri, anak mampu mencari jalur yang sesuai dengan tepat, membedakan gambar, mengungkapkan pendapat, memprediksi alur, dan menyelesaikan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan maze alur mampu mendorong anak mengikuti kegiatan yang menantang, meningkatkan rasa ingin tahu, serta melatih analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Anak tertantang dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena pembelajaran menarik yang menyajikan berbagai aktivitas kegiatan yang baru bagi anak sehingga anak ingin mencoba. Melalui permainan *maze* dengan aktivitas yang menantang dan bervariasi berisi macam-macam gambar binatang mendorong anak lebih aktif melakukan kegiatan dan kemampuan berpikir kritis anak terstimulasi dengan baik. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memahami perbedaan gambar, anak dapat mengidentifikasi berbagai jenis, ciri-ciri, dan bentuk symbol-simbol yang di sajikan dalam permainan maze tersebut. Sejalan dengan pendapat Mulyadi (Mulyadi et c al., 2021, p. 4) bahwa “Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dapat dilatih dengan menggunakan kegiatan yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu anak. Kemampuan berpikir kritis anak akan berkembang dengan stimulasi saat anak melakukan kegiatan”. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Hasanah, A. & Kuswara (2021) bahwa anak usia dini penting memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi abad ke-21 sehingga perlu menyajikan berbagai kegiatan yang menuntut anak untuk mengeksplor berbagai hal sehingga kemampuan kreativitas dan kritis anak terstimulasi.

Permainan maze menciptakan lingkungan belajar yang mendorong anak untuk aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga anak mampu menganalisis, mengekspresikan diri dan mengumpulkan informasi untuk mengungkapkan pendapat dari apa yang dilihat dan didengar pada saat permainan maze berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasanah, dkk (2021) anak usia dini sangat penting distimulasi sejak dini agar dapat memiliki daya pikir yang kritis untuk mengatasi berbagai masalah yang akan berdampak pada kehidupan anak mendatang. Anak usia dini sejatinya merupakan anak yang memiliki potensi. Guru atau sekolah yang mendukung potensi tersebut melalui menyajikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian perkembangan anak akan optimal, minat belajar anak akan meningkat. Aktivitas belajar pada anak dapat berkembang secara optimal apabila anak diberi waktu, kesempatan untuk bermain bebas dan diberikan dorongan oleh orang dewasa untuk melakukan sesuatu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, maka penulis menyimpulkan beberapa kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas proses pembelajaran permainan maze alur untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di kelompok B SPS Miftahul Bayyinah Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui permainan maze alur. Melalui dua siklus pembelajaran, terlihat peningkatan signifikan dari kondisi awal hingga siklus II, dengan persentase anak yang mencapai target pembelajaran meningkat dari kondisi awal 20% dengan rata-rata skor 1,76 kategori mulai berkembang, siklus I 50% dengan rata-rata skor 2,96 kategori berkembang sesuai harapan, dan siklus II 80% dengan rata-rata skor 3,6 kategori berkembang sangat baik. Peningkatan ini ditandai dengan bertambahnya adanya rasa ingin tahu yang tinggi dan antusiasme, peningkatan konsentrasi,

percaya diri, dan kesiapan anak dalam menghadapi tantangan baru. Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, mengevaluasi, dan memecahkan masalah. Berdasarkan hal tersebut, proses permainan maze alur merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah dan guru SPS Miftahul Bayyinah Desa Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang yang mengizinkan peneliti dalam penelitian ini

REFERENSI

- Abdullah Sani.R, Rahmatsyah, & Bunawan, W. (2019). *Fisika HOTS*.
- Fitriani, S. S. A., & Vinayastri, A. (2022). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.8973>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Hasanah, A., & Kuswara, K. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Hasta Karya. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18679>
- Mulyadi, O. W., Mahfud, H., & Pudyaningstyas, A. R. (2021). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui metode guided discovery dalam pembelajaran sains. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 1–10. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Sanjaya, W. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. In: *Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. In Penelitian*.
- Susanti, & Widodo, R. A. (2023). Pengembangan Media Maze Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1>
- Zakiah, I. L. (2019). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran* (Erminawati (ed.)).